Das Metaverse

Ball

2022
ISBN 978-3-8006-6939-4
Vahlen

schnell und portofrei erhältlich bei
beck-shop.de

Die Online-Fachbuchhandlung beck-shop.de steht für Kompetenz aus Tradition. Sie gründet auf über 250 Jahre juristische Fachbuch-Erfahrung durch die Verlage C.H.BECK und Franz Vahlen.
beck-shop.de hält Fachinformationen in allen gängigen Medienformaten bereit: über 12 Millionen Bücher, eBooks, Loseblattwerke, Zeitschriften, DVDs, Online-Datenbanken und Seminare. Besonders geschätzt wird beck-shop.de für sein umfassendes Spezialsortiment im Bereich Recht, Steuern und Wirtschaft mit rund 700.000 lieferbaren Fachbuchtiteln.

VISIT…

LANZAROTE

Caliente.com

Index

3D-Internet 48
2001: Odyssee im Weltraum 12

ACH 178
Activeworlds 24
Air Jordan 266
Akonia 153
Alibaba 14
Altberg, Ebbe 119
Amazon 152
– Bedeutung bei Videospielen 187
– Luna 140
Amazon Game Studios 279
Android 218
Apple 285, 297
– App Tracking Transparency 210
– Blockchain und Kryptowährungen 207
– Hardware 153
– Hardware des ersten iPhones 157
– Innovation iPhone 246
– wirtschaftliche Entwicklung 174
Apple Pay 206
App Store
– Umsatzentwicklung 193
Arbeitsrecht 293
Asimov, Isaac 21
Augmented Reality
– Einschränkungen 155
Augmented-Reality-Werbung 266
Avalanche 217
Avatar 24

Ballmer, Steve
– über das erste iPhone 39
Bandbreite
– im Vergleich zu Latenzzeit 90
Baudrillard, Jean 22
Bedeutung offener Standards 30
Bezos, Jeff 12
BGP 65
Bitcoin 215
BlackBerry 159
Blockchain
– Ethereum 216
– Hindernisse 234
– Layer-2- 217
– nach Tim Sweeney 238
– Spiele auf der 227
– über deren Bedeutung nachdenken 235
– und die Richtlinien von Apple 207
– Vorteile 215
Blockchain-basierte Token-Modelle 232
Blockchain-Technologie 213
Blue Origin 20
Border Gateway Protocol 65, 97
Bradbury, Ray 21
Branson, Richard 12
Burroughs 73
Bush, Vannevar 11
Buterin, Vitalik 216
ByteDance 14

Carmack, John 35, 69, 103
CHIPS 177
CityDAO 233
Cloud-Gaming
– Bedrohung für die Beziehung zwischen Apple und Entwicklern 203
Cloud-Rendering-Server 108
Confinity 74
ConstitutionDAO 232
Control Data 73
Core-Stunde 99
Cross-Play 249
Cross-Progression 249
Cross-Purchase 249
CryTek 279
Culling-Lösungen 106
Cyberspace 21

DAOs 231
DApps 216, 219
Datennutzung 293
Datenschutz 301
Datenverarbeitung
– dezentralisierte 109
Daydream 152
Der König der Löwen 259
Dezentrale autonome Organisationen 231
Dicks, Philip K. 21
Digitale Wirtschaft
– Anteil an der Weltwirtschaft 273
Discord 74, 143, 187
Dominanz von Apple und Google 195
Dreams 282

beck-shop.de
DIE FACHBUCHHANDLUNG

Echo Frames 153
Edge-Server 169
Eigentumsrechte 134, 138
Electronics Arts 187
Emotient 153
Enron 41
Epic Games 27, 126, 146
– Änderung an der Unreal-Lizenz 286
– gegen Apple 193
– mit Steam konkurrieren 188
Ether 216
Ethereum 216
– drei Kritikpunkte 217
EVE Online 58

Facebook 13
– erwirbt Oculus VR 153
– Horizon Worlds 210
– Metaverse-Keynote 69
– Schritt zur nativen App 40
– stellt Metaverse-Strategie vor 288
– Technologieriese ohne Hardware 210
– Übernahme von Instagram 277
Facebook Connect 146
Fedwire 176
Fire Phone 152
Forken 218
Fortnite 27, 142, 250
Free Fire 102
Free-to-Play-Spiele 148
Friends with Benefits 233
Führende Unternehmen in der Metaverse-Ära 275

GAFAM 284
Games-as-a-Service 186
GameStop 42
Gates, Bill 243
GeForce Now 140
Geistiges Eigentum
– Interoperabilität 147
General Electric 73
Gibson, William 21
Gig-Economy 293
Google 152, 297
– Contact-Lens-Projekt 163
– Projekt Startline 165
– Stadia 140
– überholt Microsoft 276
Google Earth 20
Google Glass 151
Grafikprozessoren 107
Grand Theft Auto 122

Habitat 23
Headsets
– und jenseits davon 160
Helium 229
Honeywell 73
Huang, Jensen 13, 78, 103
Hyperrealität 22
Hypertext 12

IBM 73
Identität 60, 136
– im Metaverse 297
Industrial Light & Magic 145, 260
Innovationen
– aus Ökosystemen heraus 246
Instagram
– Übernahme durch Facebook 277
Integrierte virtuelle Weltplattformen 118
Internet-Backbone 96
Internet Engineering Task Force 66, 296
Interoperabilität 131
– NFTs 225
– Umgang mit Codes 51, 52, 135
Interoperables Netz
– Voraussetzungen 52
iPhone 246
– Hardware 157

Jitter 92

Keyhole 20
Kommunistische Partei Chinas 14
Komorebi Collective 232
Konflikt zwischen Spiele-Entwicklern und Plattformen 182
Krafton 14
Kreditkartensysteme 179
Krugman, Paul
– Bedeutung des Internets 38

Latenzzeit 90
„Layer 2“-Blockchain 217
Lean-back entertainment 295
Level of Detail (LOD) 106
Linden Dollar 25
Linden Labs 25
Live-Services-Suiten 117
Lucas, George 260

Magic Leap 20
Mainframe-Ära 73
Manhattan-Projekt 11
Matterport 168
Memex 11
Meta Platforms 13
Metaverse
– Apple hat das Metaverse verboten 192
– Bedeutung 32

beck-shop.de
DIE FACHBUCHHANDLUNG

– Befürchtungen einer Dystopie 32
– das Wesen der Arbeit 293
– Defintion 70
– der Einfluss auf die Industrie 268
– die Bedeutung der Latenzzeit 94
– die Bedeutung der Videospieleindustrie 76
– die Bedeutung des Gaming 115
– die Bedeutung plattformübergreifender Spiele-Engines 140
– die Bedeutung von Android 218
– die Bedeutung von Bandbreite 84
– die führenden Unternehmen 275
– die Herausforderung mit Apple Pay 206
– die Idee 291
– drei Faktoren für den aktuellen Hype 307
– Eigentumsrechte 138
– Epics Vision 33
– Geschäfte im 253
– kritische Wachstumstreiber 251
– Politik im 297
– regionale 302
– Standards für ein interoperables 134
– und der Einfluss auf das Bildungswesen 253
– und der Einfluss auf die Sexarbeit 263
– und der Einfluss auf Film und TV 258
– und der Einfluss auf Lifestyle-Geschäfte 257
– und der Einfluss auf Werbung 264
– und die Verwaltung 296
– und Web3 33, 61, 71, 79, 153, 162, 166, 196, 235, 298, 301, 305
– wie es Satya Nadella beschreibt 33
– wirtschaftlicher Wert 271
– Woher kommt der Optimismus? 136
Metaverse-Allianz
– die südkoreanische 14
Metaverse-Diskurs 34
Metaverse-Wirtschaft
– Hindernisse 138
– Vergleich mit Internet und Mobilfunk 272
Metcalfesches Gesetz 31
Microsoft 13
– „Embrace, Extend, Extinguish“-Strategie 39
– interessantes Beispiel für die Metaverse-Ära 280
Microsoft Flight Simulator 85, 280
Minecraft 25, 122
– Übernahme durch Microsoft 280
Minting 223
Mojang 124
Multi-User Dungeons (MUD) 23
Multi-User Experiences (MUXs) 23
Multi-User Shared Hallucinations (MUSHs) 23
Musk, Elon 12, 163

Nadella, Satya 13, 33, 151, 243, 280
NCR 73
Neuralink 163
Neuromancer 21
NFC-Chip 206
NFTs 214, 222
– Vorteil Interoperabilität 225
Niantic 154
Nike 266
Non-Fungible Token 214
Nvidia 13, 78, 283
– Omniverse 145

Oculus VR 103, 278
Office of Scientific Research and Development (OSRD) 11
Okklusions-Lösungen 106
Omniverse 145
Online-Erfahrungen
– synchrone 47, 61
Online-Multiplayer-Server 87
Online-Spiele
– Offline-Ansatz 87
OnLive! Traveler 24
Open Handset Alliance (OHA) 218
Otoy 228

PayPal 74
PlayerUnknown’s Battlegrounds 14
PlayStation 78
– plattformübergreifendes Spielen 141
Politik
– im Metaverse 297
– Vorschläge für das Metaverse 296
Protokollkriege 139
Proto-Metaversen 23
Pygmalions Brille 20

RCA 73
Ready Player One 36, 123
Rechenleistung
– Sweeney’s Law 109
Red Dead Redemption 122
Riccitiello, John 36, 167
Rival Peak 262
Roblox 25, 28
Roblox Corporation 13, 121

Samsung 219
Schaldemose, Christel 15
Scott, Travis 282

beck-shop.de
DIE FACHBUCHHANDLUNG

Second Life 24, 119
Sidechains 217
Skeuomorphismus 59
Smart Contracts 231
Smartphone
– zukünftige Bedeutung 167
Smartwatches 162
Snow Crash 19, 80
Solana 217, 235
Solidity 216
Sony
– Dreams 282
– Interactive Entertainment 281
SpaceX 20
Spiele-Engines 115
Stadia Games and Entertainment 277
Steam 185
Steamworks 186
Streaming Wars 76
Supercomputer
– PlayStation 78
Sushiswap 228
Sweeney's Law 109
Sweeney, Tim 27, 29, 189, 243
– über die Blockchain 238

Tencent 14, 211, 303
The Matrix 21
The Trouble with Bubbles 21
The Veldt 21
TikTok 14

Uniswap 228
Unity 35, 36, 44, 74, 79
Unity Technologies 13
Univac 73
Universal Scene Description 145

Valve 185
Videospielindustrie
– die Bedeutung für das Metaverse 76
Virtual Reality
– Einschränkungen 155
Virtuelle Welt
– Identität 294
Vrvana 153

Wachowski, Lana und Lilly 21
Wearables 162
Web3 70
– Prinzipien 71
Web World 24
WeChat 211, 304
Weinbaum, Stanley G. 20
Werbung
– Augmented Reality 266
– im Metaverse 264
Wert des Metaverse 271
Wirtschaft 291
– Größe der heutigen virtuellen 181
Wood, Gavin 216
Worldcraft 21

X.com 74

Zahlungssysteme
– ACH 176
– CHIPS 176
– Fedwire 176
– Peer-to-Peer-Zahlungsdienste 176
Zahlungsverkehr
– in der heutigen virtuellen Welt 181
– in der realen Welt 173
Zuckerberg, Mark 13, 243

beck-shop.de
DIE FACHBUCHHANDLUNG